

Filmbesprechung + Arbeitsblatt

November 2022

Ein Weihnachtsfest für Teddy

Die achtjährige Mariann hat viel Fantasie, sie sieht Dinge, die anderen verborgen bleiben. So entdeckt sie auf dem Weihnachtsmarkt einen sprechenden Plüschbären. Fortan will sie nur noch eines: Genau diesen Teddy im Arm halten. Doch der hat einen eigenen Willen: Kinder sind ihm zu langweilig, er möchte lieber zu einem reichen Erwachsenen, der ihm was bieten kann. Und so müssen beide noch viel dazulernen, bis sie das schönste Weihnachtsfest aller Zeiten erleben können. Zu dem norwegischen Film, der von Geschichten des Kinderbuchautors Alf Prøysen inspiriert ist, bietet kinofenster.de ein Arbeitsblatt für den **Unterricht von 1. bis 4. Klasse** an.

Inhalt

FILMBESPRECHUNG

03 **Ein Weihnachtsfest
für Teddy**

ARBEITSBLATT

05 **Aufgabe zum Film
EIN WEIHNACHTSFEST
FÜR TEDDY**

- DIDAKTISCH-METHODISCHER KOMMENTAR
- ARBEITSBLATT

09 **Filmglossar**

15 **Links und Literatur
zum Film**

16 **Impressum**

Filmbesprechung: Ein Weihnachtsfest für Teddy (1/2)



© Capelight Pictures

Ein Weihnachtsfest für Teddy

Norwegischer Weihnachtsfilm um ein Mädchen und einen Plüschbären

Mariann lebt mit ihrem kleinen Bruder und ihren Eltern in einer beschaulichen Kleinstadt in Norwegen. Die Achtjährige hat viel Fantasie, sie sieht Dinge, die anderen verborgen bleiben. Als sie auf dem Weihnachtsmarkt einen sprechenden Plüschbären entdeckt, hat sie nur noch einen Wunsch: Diesen Teddy im Arm zu halten. Teddy (in der deutschen Synchronfassung von TV-Moderator Beni Weber gesprochen) hat jedoch ganz eigene Ziele: Kinder sind ihm zu langweilig, er will hinaus in die weite Welt, am liebsten zusammen mit einem wohlhabenden Erwachsenen. Während Mariann lernen muss, ehrlich zu sein und Regeln einzuhalten, um ihren Wunsch erfüllt zu bekommen, muss Teddy zu sich selbst finden und erfahren, dass er ist, was er ist – ein Kuschtier – und dass das gut ist. Dann wird auch er das schönste Weihnachtsfest aller Zeiten erleben.

In EIN WEIHNACHTSFEST FÜR TEDDY, der von Geschichten des norwegischen Kinderbuchautors Alf Prøysen inspiriert ist,

verknüpft Regisseurin Andrea Eckerbom geschickt Real- und Animationsfilm. Wie schon in ihrem vorherigen Film ELISE UND DAS VERGESSENE WEIHNACHTSFEST (NOR 2019) sind auch hier beide Welten durch ein liebevolles Setdesign geprägt. Satte Farben, eine warme Lichtgestaltung, winterliche Kostüme und Kulissen, wie zum Beispiel der Weihnachtsmarkt oder ein Krämerladen, der seine Ware aus Gläsern verkauft, sorgen zusätzlich für nostalgische Stimmung. Filmästhetisch ist außerdem interessant, dass Eckerbom immer wieder auffällige Gestaltungsmittel wie etwa Freeze Frames (<https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:standbild-719>) einsetzt und auch Mechanismen von Actionfilmen und Thrillern kindgerecht – und mit einem Augenzwinkern für den erwachsenen Blick – inszeniert. Während der Realfilm mit seinen Figuren und Requisiten an die Szenerien von Astrid-Lindgren-Verfilmungen erinnert, überzeugen die animierten Plüschtiere durch lustige wie >

TEDDYBJØRNENS JUL

Norwegen 2022

Kinderfilm

Kinostart: 17.11.2022

Regie: Andrea Eckerbom

Drehbuch: Lars Gudmestad, Harald Rosenløw-Eeg

Darsteller/innen: Marte Klerck-Nilssen, Mariann Hole, Jan Gunnar Røise, Nader Khademi, Kai Remlov, Marianne Krogness u.a.

Kamera: Kjell Vassdal

Laufzeit: 80 min, Deutsche Fassung

Format: digital, Farbe

Altersempfehlung: 6 bis 10

Klassenstufen: 1. bis 4. Klasse

Themen: Fantasie, Tradition, Kindheit/Kinder, Familie, Identität

Unterrichtsfächer: vorfachlicher Unterricht, Deutsch, Kunst, Ethik/Lebenskunde, Religion

3
(16)

Filmbesprechung: Ein Weihnachtsfest für Teddy (2/2)

nachdenkliche Dialoge – allen voran Igel-Dame Bolla, die in einem musikalischen Medley ihre Tanzkünste zeigt und damit nicht nur die Herzen des jungen Publikums erobert, sondern auch für eine erholsame Pause sorgt. Trotz einiger Action-Situationen bestimmt ein eher langsames Erzähltempo den Film, auch werden Spannungsmomente schnell aufgelöst und durch Slapstick-Szenen aufgelockert, so dass sich EIN WEIHNACHTSFEST FÜR TEDDY auch für das allerjüngste Publikum eignet.

Im Unterricht bietet sich zunächst die thematische Arbeit an: Es kann über die Regeln des Zusammenlebens gesprochen werden ebenso über Träume und Ziele, die die jeweiligen Figuren verfolgen. Wann ist Fantasie gut und hilfreich? Auch kann mit der Form Weihnachtsfilm (<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-weihnachtsfilme/dossier-weihnachtsfilme-hg/>) gearbeitet werden: Welche weiteren Filme kennen die Kinder? Dabei können genretypische Themen wie Freundschaft, Familie und Zusammenhalt angesprochen werden, aber auch filmästhetische Aspekte wie die Farbgebung und die Ausstattung. Anschließend bieten sich kreative Aufgaben an: Die Klasse kann zum Beispiel eine Szene aus dem Film mit seinen charakteristischen Stilmitteln malen. Im Film werden norwegische Weihnachtstraditionen gezeigt, die aufgegriffen und mit Traditionen in Deutschland und anderen Ländern und Kulturen verglichen werden können: Welche Rituale haben wir auch, welche kennen wir nicht? Darüber hinaus eignen sich die Animationen als Ausgangspunkt für die praktische Filmarbeit in der Klasse: Die Kinder können sich Geschichten für ihr Lieblingsspielzeug überlegen, diese aufschreiben oder aber auch mit Handy oder Tablet filmisch umsetzen.

Autor/in:

Dr. Verena Schmöller, Filmwissenschaftlerin, Journalistin und Filmpädagogin, 15.11.2022

Arbeitsblatt: Ein Weihnachtsfest für Teddy / Didaktisch-methodischer Kommentar

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZU EIN WEIHNACHTSFEST FÜR TEDDY Für Lehrerinnen und Lehrer

Fächer:

Deutsch, Sachkunde, Religion, Ethik/
Lebenskunde, Kunst, 6 bis 10 Jahre,
1. bis 4. Klasse

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:
Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten ein an den Film angelehntes Weihnachtsbild und nähern sich dadurch dem Genre Weihnachtsfilm an.

Im Fach Deutsch liegt der Fokus auf dem Sprechen und Zuhören, indem die Schülerinnen und Schüler die Handlungsstränge des Films nacherzählen. Darüber hinaus setzen sie sich mit filmsprachlichen Mitteln auseinander. In Religion und Ethik liegt der Schwerpunkt auf den Kompetenzen in den Lernbereichen Menschsein und Zusammenleben und dabei auf der Beschäftigung mit den Themen Identität und Regeln der Gemeinschaft und des Zusammenlebens. Fächerübergreifend wird die Analysekompetenz sowohl inhaltlicher als auch filmästhetischer Themen gefördert.

Didaktisch-methodischer Kommentar:
Die Einführung erfolgt über die Beschreibung des Filmplakats und die Bezugnahme auf die Seherfahrung der Schülerinnen und Schüler. Indem sie "das Weihnachtliche" auf dem Plakat und in bekannten Weihnachtsfilmen suchen, bereiten sie das analytische Sehen während der Filmsichtung vor. Eine Gruppe konzentriert sich während der Sichtung auf die Inhalte des Films, die andere Gruppe auf die Gestaltung, um anschließend die Mechanismen des so genannten Weihnachtsfilms zu erkennen. Die Kinder beschäftigen sich mit den beiden Hauptfiguren, der achtjährigen Mariann und dem Kuscheltier Teddy, charakterisieren diese und erarbeiten anhand deren Geschichten

die Themen, die typisch für einen Weihnachtsfilm sind (wobei es sich anbietet, mit jüngeren Schülerinnen und Schülern nur die erste Aufgabe, h), zu bearbeiten). Anhand von Standbildern erarbeiten die Schülerinnen und Schüler im Anschluss die filmsprachlichen Mittel, die typisch für den vorliegenden Film, aber auch für andere europäische und US-amerikanische Weihnachtskinderfilme sind. In einer kreativen Aufgabe wenden die Schülerinnen und Schüler die Erkenntnisse aus der Analyse an. Vorschulkinder sowie Erst- und Zweitklässler, aber auch Kinder der dritten und vierten Klassen können ein Bild malen, das sich in der Gestaltung (den gewählten Farben und Gegenständen) an den Film annähert. Dritte und vierte Klassen können sich eine eigene Geschichte für ein Kuscheltier oder Spielzeug überlegen, diese in einer Bildergeschichte oder einem Comic umsetzen oder einen kleinen Film drehen. Hierfür bieten sich als Animationstechniken (<https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/animationstechniken/>) besonders die Legetricktechnik oder ein Stop-Motion-Film (<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1503/kf1503-shaun-das-schaf-hg1-konrad-tutorial-art/>) an. Im Praxisleitfaden Schule im Kino (<https://www.visionkino.de/unterrichtsmaterial/leitfaeden/praxisleitfaden-fuer-lehrkraefte/>) finden sich weitere Praxistipps und Links für das Drehen von eigenen Trickfilmen.

Autor/in:

Dr. Verena Schmöllner, Filmwissenschaftlerin, Journalistin und Filmpädagogin, 15.11.2022

Arbeitsblatt: Ein Weihnachtsfest für Teddy (1/3)

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZU EIN WEIHNACHTSFEST FÜR TEDDY Für Schülerinnen und Schüler

VOR DER FILMSICHTUNG:

- a) Seht euch gemeinsam das Filmplakat an und beschreibt es: Was fällt euch an und beschreibt es: Was fällt euch auf? Welche Figuren werden im Film eine Rolle spielen? Zu welcher Tageszeit, zu welcher Jahreszeit könnte die Geschichte spielen? Welche Farben fallen euch besonders auf?



© Capelight Pictures

- b) Zählt die Elemente auf dem Plakat auf, die euch verraten, dass der Film in der Weihnachtszeit spielt und dass es ein so genannter Weihnachtsfilm ist.

- c) Überlegt gemeinsam, um was es in der Geschichte gehen könnte, wenn ihr den Titel des Films lest.
- d) Kennt ihr andere Weihnachtsfilme? Nennt die Titel der Filme und erzählt in einem Satz, um was es jeweils im Film geht.

- Welche Farben sind euch besonders stark aufgefallen?
- Welches Licht wird verwendet: Spielen die Szenen eher am Tag/im Hellen oder eher am Abend und im Dunkeln?
- Welche Einrichtungsgegenstände oder Requisiten haben euch an Weihnachten erinnert?

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

Eure Lehrerin/euer Lehrer teilt euch in zwei Gruppen auf. Gruppe 1 bearbeitet Aufgabe e), Gruppe 2 die Aufgabe f).

- e) **Gruppe 1:** In vielen Geschichten, die in der Weihnachtszeit spielen, müssen die Figuren etwas lernen, um das Fest richtig genießen zu können. Achtet während der Filmsichtung auf
- die Träume und Wünsche der Figuren,
 - Fehler, die sie machen,
 - ihre Probleme,
 - das, was sie lernen müssen, damit ihre Wünsche in Erfüllung gehen.

- f) **Gruppe 2:** Dass EIN WEIHNACHTSFEST FÜR TEDDY ein Weihnachtsfilm ist, kann man auch an seiner Gestaltung erkennen, z.B. an den Farben, an der Einrichtung in den Häusern, an den Requisiten – den im Film verwendeten Gegenständen. Besprecht direkt nach dem Film, was ihr besonders weihnachtlich fandet, und beantwortet gemeinsam folgende Fragen:

NACH DER FILMSICHTUNG:

- g) Vergleicht eure Ergebnisse aus den Arbeitsschritten e) und f). Beantwortet gemeinsam in der Klasse die folgenden Fragen. Begründet eure Antworten.
- Was hat euch besonders gut am Film gefallen?
 - Was hat euch nicht gut gefallen?
 - Welche Momente haben euch besonders berührt?
 - Was habt ihr nicht verstanden?
- h) Der Film erzählt zwei Geschichten:
- die Geschichte der achtjährigen Mariann und
 - die Geschichte von Teddy
 - Fasst beide Geschichten – voneinander getrennt – kurz zusammen. Welche Geschichte hat euch besser gefallen? Warum? Begründet eure Wahl.

6
(16)

>

Arbeitsblatt: Ein Weihnachtsfest für Teddy (2/3)

i) Beschreibt die beiden Hauptfiguren: Mariann und Teddy.



Geht dabei auf folgende Aspekte ein:

- Aussehen
- Kleidung und Gegenstände, die die Figur begleiten
- Vorlieben und Abneigungen: Was mag die Figur? Was mag sie nicht?
- Probleme, die die Figur hat
- Wünsche der Figur
- Fehler, die die Figur macht

j) Überlegt gemeinsam in der Klasse, welche Erfahrungen die beiden jeweils machen müssen. Was muss Mariann lernen, was muss Teddy lernen, um das schönste Weihnachtsfest aller Zeiten zu erleben?

k) Seht euch folgende Standbilder aus dem Film an und beschreibt sie ausführlich.



Auffällige Farben: _____

Licht und Lichtquellen: _____

Weihnachtliche Requisiten: _____

l) Habt ihr auch ein Kuscheltier? Malt euer Lieblingsspielzeug, eine Puppe oder Plüschtier auf ein Papier und versucht, das Bild weihnachtlich zu gestalten.

Arbeitsblatt: Ein Weihnachtsfest für Teddy (3/3)

ALTERNATIVE ZUSATZAUFGABE AB KLASSE 3:

m) Die beiden Geschichten um Mariann und Teddy werden mit unterschiedlichen Techniken erzählt: Der Realfilm zeigt uns die Geschichte von Mariann, der Animationsfilm die von Teddy. Teddy (und auch die anderen sprechenden Spielzeuge) sind animiert, das bedeutet, sie werden mit Filmtricks zum Leben erweckt.

Gemeinsam in der Klasse könnt ihr einen kleinen Trickfilm drehen. Geht dabei folgendermaßen vor:

- Habt ihr ein Klassen-Kuscheltier? Ihr könnt auch jede/-r ein eigenes Kuscheltier oder Spielzeug mitbringen.
- Überlegt euch gemeinsam eine kurze, einfache Geschichte für das Kuscheltier. Die Geschichte muss einen Anfang, eine Veränderung und ein Ende haben. Ihr könnt für euer Kuscheltier ein Problem lösen oder seinen Wunsch in Erfüllung gehen lassen.
- Malt nun euer Kuscheltier oder Spielzeug auf ein Blatt Papier; zeichnet ein Gesicht in das gemalte Spielzeug. Schneidet das gemalte Spielzeug aus und spielt zunächst die erfundene Geschichte mit der Papierfigur nach. Mit einem Handy oder Tablet könnt ihr dann einen so genannten Legetrickfilm drehen.
- Oder ihr nehmt das Kuscheltier und dreht eure Geschichte als Stop-Motion-Film ( <http://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1503/kf1503-shaun-das-schaf-hg1-konrad-tutorial-art/>).

Filmglossar (1/6)

Filmglossar

Adaption

Unter Adaption wird die Übertragung einer Geschichte aus einem anderen Medium in einen Film verstanden. Zumeist wird dieser Begriff synonym für eine Literaturverfilmung, die am weitesten verbreitete Form der Adaption, verwendet. Grundlage einer Adaption können jedoch auch Sachbücher, Graphic Novels, Comics, Musicals und Computerspiele sein.

Der Begriff der Adaption ist dem der Verfilmung vorzuziehen, da er die dem Film eigenen Möglichkeiten des Erzählens und die Eigenständigkeit der Medien betont. Inhaltliche und dramaturgische Anpassungen und Veränderungen der Vorlage sind daher für eine gelungene Filmversion meist unabdingbar.

Animationsfilm

Im Animationsfilm werden Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ und „beseelt“ (von lateinisch: animare). Im Unterschied zum Realfilm (engl.: live action movie), der in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten bestehen, werden Einzelbilder aufgenommen und aneinander montiert und so abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Dieses Verfahren nennt man **Einzelbildschaltung** (engl.: **Stop-Motion**). Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig.

Die vielfältigen klassischen Animationstechniken lassen sich in zweidimensionale (beispielsweise Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen. Für die seit Mitte der 1990er-Jahre populäre 2D- und 3D-Computeranimation werden analoge Einzelbilder entweder digitalisiert oder Einzelbilder direkt digital erzeugt. Die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen werden errechnet.

Animationstechniken

Animationsfilme erschaffen durch eine schnelle Abfolge statischer Bilder die Illusion der Bewegung. Häufig eingesetzte Animationstechniken umfassen:

- **den Zeichentrick:** Der Bewegungseindruck entsteht durch die schnelle Abfolge zahlreicher unterschiedlicher Zeichnungen. Hierbei können durch mehrere übereinander gelegte Folien (cels) auch nur einzelne Teile einer Zeichnung verändert werden.
- **den Legetrick:** Ausgeschnittene Formen oder Elemente von Figuren werden in Einzelbildschaltung animiert. Lotte Reiniger hat diese Technik in ihren Scherenschnittfilmen angewendet.
- **die Objektanimation/den Stopptrick (Stop Motion):** Figuren aus Plastilin oder Latex (Claymation), Puppen, Gegenstände des Alltags oder in Einzelbildschaltung aufgenommene Menschen (Pixilation) werden animiert, in dem die Objekte zwischen jeder Aufnahme geringfügig bewegt werden.

>

9
(16)

- **die Computeranimation/die CGI-Animation:** Plastische Modelle der Filmfiguren werden eingescannt. Den digitalen Modellen werden Bewegungspunkte zugeteilt, über die schließlich deren Bewegungen gesteuert werden.
- **die Rotoskopie:** Realfilmaufnahmen werden Bild für Bild übermalt.
- **Motion Capture:** Schauspieler/innen tragen am gesamten Körper Bewegungssensoren, die die Daten an eine Software weiterleiten. Die Grundzüge der menschlichen Bewegungen dienen als Vorlage für eine Computeranimation und lassen die digitalen Wesen sehr real wirken.

Beleuchtung

Als Lichtspielkunst ist Film auf Licht angewiesen. Filmmaterial wird belichtet, das Aussehen der dabei entstehenden Aufnahmen ist zum einen geprägt von der Lichtsensibilität des Materials, zum anderen von der Lichtgestaltung am Filmset. Die Herstellung von hochwertigen künstlichen Lichtquellen ist daher seit Anbeginn eng mit der Entwicklung des Films verbunden.

Die Wirkung einer Filmszene ist unter anderem von der Lichtgestaltung abhängig. Man unterscheidet grundsätzlich drei Beleuchtungsstile:

- Der **Normalstil** imitiert die natürlichen Sehgewohnheiten und sorgt für eine ausgewogene Hell-Dunkel-Verteilung.
- Der **Low-Key-Stil** betont die Schattenführung und wirkt spannungssteigernd (Kriminal-, Actionfilme). Der Low-Key-Stil wird häufig in actionbetonten Genres eingesetzt (Horror, Mystery, Thriller etc.).
- Der **High-Key-Stil** beleuchtet die Szenerie gleichmäßig bis übermäßig und kann eine optimistische Grundstimmung verstärken (Komödie) oder den irrealen Charakter einer Szene hervorheben.

Von Bedeutung ist zudem die Wahl der **Lichtfarbe**, also der Eigenfarbe des von Lampen abgestrahlten Lichts. Sie beeinflusst die Farbwahrnehmung und bestimmt, ob eine Farbe beispielsweise kalt oder warm wirkt.

Bei einem Studiodreh ist **künstliche Beleuchtung** unverzichtbar. Aber auch bei Dreharbeiten im Freien wird **natürliches Licht** (Sonnenlicht) nur selten als alleinige Lichtquelle eingesetzt. Der Verzicht auf Kunstlicht, wie in den Filmen der Dogma-Bewegung, stellt ein auffälliges Stilmittel dar, indem ein realitätsnaher, quasi-dokumentarischer Eindruck entsteht.

Drehort/Set

Orte, an denen Dreharbeiten für Filme oder Serien stattfinden, werden als Drehorte bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwändige Außenkulissen oder Hallen und ermöglichen dem Filmteam eine hohe Kontrolle über >

Umgebungseinflüsse wie Wetter, Licht und Akustik sowie eine große künstlerische Gestaltungsfreiheit. Originalschauplätze (englisch: locations) können demgegenüber authentischer wirken. Jedoch werden auch diese Drehorte in der Regel von der Szenenbildabteilung nach Absprache mit den Regisseuren/innen für die Dreharbeiten umgestaltet.

Farbgestaltung/ Farbgebung

Bei der Gestaltung eines Films spielt die Verwendung von Farben eine große Rolle. Sie charakterisieren Schauplätze, Personen oder Handlungen und grenzen sie voneinander ab. Signalfarben lenken im Allgemeinen die Aufmerksamkeit. Fahle, triste Farben senken die Stimmung. Die Wahl der Lichtfarbe entscheidet außerdem, ob die Farben kalt oder warm wirken. Allerdings sind Farbwirkungen stets auch subjektiv, kultur- und kontextabhängig. Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung und die Verwendung von Farbfiltern wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der Postproduktionsphase erzeugt werden.

Zu Zeiten des Stummfilms und generell des Schwarzweiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Films, die sogenannte Viragierung oder Tonung, eine beliebte Alternative zur kostenintensiveren Nachkolorierung. Oft versucht die Farbgestaltung in Verbindung mit der Lichtgestaltung die natürlichen Verhältnisse nachzuahmen. Eine ausgeklügelte Farbdramaturgie kann aber auch ein auffälliges Stilmittel darstellen. Kriminalfilme und Sozialdramen arbeiten beispielsweise häufig mit farblich entsättigten Bildern, um eine freudlose, kalte Grundstimmung zu erzeugen. Auch die Betonung einzelner Farben verfolgt eine bestimmte Absicht. Als Leitfarbe(n) erfüllen sie eine symbolische Funktion. Oft korrespondiert diese mit den traditionellen Bedeutungen von Farben in den bildenden Künsten. Rot steht zum Beispiel häufig für Gefahr oder Liebe, Weiß für Unschuld.

Genre

Der der Literaturwissenschaft entlehnte Begriff wird zur Kategorisierung von Filmen verwendet und bezieht sich auf eingeführte und im Laufe der Zeit gefestigte Erzählmuster, Motive, Handlungsschemata oder zeitliche und räumliche Aspekte. Häufig auftretende Genres sind beispielsweise Komödien, Thriller, Western, Action-, Abenteuer-, Fantasy- oder Science-Fiction-Filme.

Die schematische Zuordnung von Filmen zu festen und bei Filmproduzenten/innen wie beim Filmpublikum bekannten Kategorien wurde bereits ab den 1910er-Jahren zu einem wichtigen Marketinginstrument der Filmindustrie. Zum einen konnten Filme sich bereits in der Produktionsphase an den Erzählmustern und -motiven erfolgreicher Filme anlehnen und in den Filmstudios entstanden auf bestimmte Genres spezialisierte Abteilungen. Zum anderen konnte durch die Genre-Bezeichnung eine spezifische >

Erwartungshaltung beim Publikum geweckt werden. Genrekonventionen und -regeln sind nicht unveränderlich, sondern entwickeln sich stetig weiter. Nicht zuletzt der gezielte Bruch der Erwartungshaltungen trägt dazu bei, die üblichen Muster, Stereotype und Klischees deutlich zu machen. Eine eindeutige Zuordnung eines Films zu einem Genre ist meist nicht möglich. In der Regel dominieren Mischformen.

Filmgenres (von französisch: genre = Gattung) sind nicht mit Filmgattungen zu verwechseln, die übergeordnete Kategorien bilden und sich im Gegensatz zu Genres vielmehr auf die Form beziehen. Zu Filmgattungen zählen etwa Spielfilme, Dokumentarfilme, Experimentalfilme oder Animationsfilme.

Kostüm/Kostümbild

Der Begriff Kostümbild bezeichnet sämtliche Kleidungsstücke und Accessoires der Figuren. Kostümbildner/innen legen bereits in der Filmplanungsphase und auf der Basis des Drehbuchs und in Abstimmung mit dem Regisseur/der Regisseurin, der Maske und der Ausstattung fest, welche Kleidung die Figuren in bestimmten Filmszenen tragen sollen. Sie entwerfen diese oder wählen bereits vorhandene Kostüme aus einem Fundus für die Dreharbeiten aus. Die Bekleidung der Figuren übernimmt dabei eine wichtige erzählerische Funktion und vermittelt – oft auch unterschwellig – Informationen über deren Herkunft, Charakter, Eigenschaften, gesellschaftlichen Status sowie die historische Zeit, in der der Film spielt. Zugleich kann das Kostüm auch eine symbolische Bedeutung haben, indem durch die Farbgestaltung Assoziationen geweckt oder die Aufmerksamkeit auf bestimmte Figuren gelenkt wird.

12
(16)

Production Design

Das Production Design bestimmt das visuelle Erscheinungsbild eines Films. Es ist der Oberbegriff für **Szenenbild, Kulissen, Dekorationen, Filmbauten** und **Requisiten** in einem Film. Selbst real existierende Schauplätze außerhalb des Filmstudios werden oft durch Ausstattung verändert und der jeweiligen Handlungszeit des Films optisch angepasst. Dabei bewegt sich das Production Design seit jeher zwischen den Gegensätzen Realismus (Authentizität und Realitätsnähe, meist verbunden mit Außenaufnahmen) und Stilisierung (Erschaffung neuer, andersartiger Welten, insbesondere im Science-Fiction- und Horrorfilm sowie im phantastischen Film).

Requisite

Requisiten sind sämtliche kleinere Gegenstände, die im Film zu sehen sind oder von den Schauspielern/innen eingesetzt werden. Sie tragen zum einen zur Authentizität des Szenenbilds bei, vermitteln aber zugleich auch Informationen über den zeitlich-historischen Kontext, über Milieus oder kulturelle Zugehörigkeiten und charakterisieren so die Figuren. Häufig kommt ausgewählten Requisiten die Rolle eines Symbols zu. >

Innenrequisiteure/innen sind während der Dreharbeiten am Set für die Bereitstellung der Requisiten verantwortlich und überwachen die Anschlüsse (Continuity) der Ausstattung. Außenrequisiteure/innen beschaffen unterdessen die Requisiten. Sowohl die Requisiten für einen Film als auch die Ausstattung werden entweder eigens angefertigt, gekauft oder aus einem Fundus geliehen.

Slapstick

Der Slapstick war das bevorzugte Mittel der Stummfilm-Komödie, etwa in den Filmen von Charlie Chaplin (GOLDRÄUSCH, 1925), Buster Keaton (DER GENERAL, 1926), Harold Lloyd oder Laurel und Hardy (DER BELEIDIGTE BLÄSER, 1928). Ihre körperbetonte, wortlose Situationskomik wurde schon früh mit dem Begriff Slapstick bezeichnet nach der aus der italienischen Commedia dell'arte bekannten Pritsche des Narren. Im Ausrutschen auf Bananenschalen oder dem Werfen von Sahnetorten entwickelten die Stummfilm-Komiker/-innen eine bewundernswerte Virtuosität, deren perfekte Inszenierung Rhythmik, Montage und Kameraführung die gesamte Filmkunst entscheidend beeinflusste. Spätere wichtige Vertreter des Slapstick waren Louis de Funès, Mel Brooks, Peter Sellers, die britische Komikertruppe Monty Python oder die Farrelly-Brüder. Mit der Entwicklung des Tonfilms ab 1927 gewannen ausgeklügelte Wortgefechte als Element der Film-Komik an Bedeutung (vergleiche Screwball-Komödie). Neben dem prägnanten Wortwitz der frühen Tonfilmkomödie gehören Slapstick-Einlagen jedoch bis heute zum festen Repertoire des Genres.

13
(16)

Splitscreen

Werden mehrere Bilder nebeneinander auf der Leinwand angeordnet, wird dies als Splitscreen-Verfahren bezeichnet. Dieses ermöglicht es, an verschiedenen Orten stattfindende Ereignisse gleichzeitig zu zeigen und dadurch getrennte Handlungsorte miteinander in Beziehung zu setzen oder ein Ereignis aus mehreren Blickwinkeln darzustellen.

In der Regel werden nur kurze Szenen als Splitscreen gezeigt, da die Betrachtung zweier unterschiedlicher Bilder eine hohe Aufmerksamkeit erfordert. Eine Ausnahme ist TIMECODE (USA 2000) von Mike Figgis, in dem vier Parallelhandlungen gleichzeitig erzählt werden. Das Verfahren erfreute sich vor allem in den 1960er- und 1970er-Jahren großer Beliebtheit, zum Beispiel in dem Experimentalfilm THE CHELSEA GIRLS von Andy Warhol (USA 1966). Als dramaturgisches Stilmittel wurde es in jüngerer Zeit in der Fernsehserie 24 (USA 2001-2010) eingesetzt.

Suspense

Unter Suspense wird vor allem in Krimis und Thrillern der Aufbau von Spannung verstanden, indem das Publikum über einen Wissensvorsprung gegenüber den Protagonisten/innen eines Films verfügt und dadurch eine Erwartungshaltung provoziert wird. Alfred Hitchcock ist der berühmteste Regisseur dieser Erzähltechnik >

und wurde daher auch als „Master of Suspense“ bezeichnet. Von Suspense unterscheidet Hitchcock *Surprise* – ein überraschend eintretendes Ereignis, das im Gegensatz zur Suspense nur kurzzeitig wirkt und das Publikum nicht in die Handlung involviert.

Hitchcock selbst hat in einem Interview mit François Truffaut Suspense anhand der folgenden Situation erklärt: Während sich zwei Männer unterhalten, befindet sich unter ihrem Tisch eine Bombe. Das Publikum weiß von der drohenden Gefahr – im Gegensatz zu den Männern.

Szene Szene wird ein Teil eines Films genannt, der sich durch die Einheit von Ort und Zeit auszeichnet und ein Handlungssegment aus einer oder mehreren Kameraeinstellungen zeigt. Szenenanfänge oder -enden sind oft durch das Auf- oder Abtreten bestimmter Figuren(gruppen) oder den Wechsel des Schauplatzes gekennzeichnet. Dramaturgisch werden Szenen bereits im Drehbuch kenntlich gemacht.

Im Gegensatz zu einer Szene umfasst eine Sequenz meist eine Abfolge von Szenen, die durch die Montage verbunden und inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind.

Thriller Im Gegensatz zu Kriminalfilmen konzentrieren sich Thriller weniger auf die Ermittlerperspektive, sondern erzählen von Figuren, die plötzlich in eine lebensbedrohliche oder ausweglose Lage geraten und zu Opfern eines Verbrechens werden und übernehmen dabei deren Perspektive. Stetiger Nervenkitzel (englisch: „thrill“) zeichnet dieses Genre aus. Dieser wird inhaltlich zum Beispiel durch falsche Fährten und überraschende Wendungen oder formal durch eine elliptische Montage, durch die Musikuntermalung und Tongestaltung, die Lichtstimmung sowie eine subjektive Kamera hervorgerufen.

Links und Literatur

Links und Literatur

➔ Website des Verleihs
<https://www.capelight.de/ein-weihnachtsfest-fuer-teddy>

Mehr auf kinofenster.de

➔ Alle Jahre wieder - Weihnachtsfilme
(Hintergrund vom 07.12.2021)
<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-weihnachtsfilme/dossier-weihnachtsfilme-hg/>

➔ ELISE UND DAS VERGESSENE
WEIHNACHTSFEST
(FilmTipp vom 02.11.2021)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/elise-und-das-vergessene-weihnachtsfest-filmtipp/>

➔ WEIHNACHTEN IM ZAUBEREULENWALD
(Filmbesprechung vom 07.12.2021)
<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-weihnachtsfilme/dossier-weihnachtsfilme-weihnachten-im-zaubereulenwald-film/>

➔ PETERSSON UND FINDUS –
DAS SCHÖNSTE WEIHNACHTEN ÜBERHAUPT
(Filmbesprechung vom 02.11.2016)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/pettersson-und-findus-2-weihnachten-nik/>

➔ NIKO - EIN RENTIER HEBT AB
(FilmTipp vom 20.09.2009)
https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/niko_ein_rentier_hebt_ab_film/

➔ Animation im Realfilm
(Hintergrund vom 23.06.2011)
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1107-08/animation-im-realfilm/>

IMPRESSUM

kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.

Herausgegeben von der Bundeszentrale für
politische Bildung/bpb
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)
Adenauerallee 86, 53115 Bonn
Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0
info@bpb.de

Redaktionelle Umsetzung:

Redaktion kinofenster.de
Raufeld Medien GmbH
Paul-Lincke-Ufer 42-43, 10999 Berlin
Tel. 030-695 665 0
info@raufeld.de

Projektleitung: Dr. Sabine Schouten

Geschäftsführer: Andrea Glock, Simone Kasik,
Dr. Tobias Korenke, Jens Lohwieser, Christoph Rüth,
Dr. Sabine Schouten,
Handelsregister: HRB 94032 B

Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg

Redaktionsleitung:

Katrin Willmann (verantwortlich, Bundeszentrale für
politische Bildung), Kirsten Taylor (raufeld)

Redaktionsteam:

Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge,
Dominique Ott-Despoix (Volontär, Bundeszentrale
für politische Bildung)
info@kinofenster.de

Autorin: Dr. Verena Schmöller (Filmbesprechung +
Arbeitsblatt)

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © Capelight Pictures